

## **Нетрадиционные формы организации исследовательской деятельности в начальной школе.**

*Учителя начальных классов*

*МАОУ «СОШ» с. Летка*

*Кислицина А.В., Потапова Т.А.*

Федеральный государственный стандарт основного общего образования задал новые требования к результатам школьного образования, которые не могут быть достигнуты без организации активной учебной, практической, исследовательской, проектной деятельности учащихся.

Современные ценности образования лежат в сфере самостоятельности и инициативности школьников. Необходимо не столько вкладывать в головы учеников новые знания, умения, навыки, сколько предоставлять учащимся большую свободу для осуществления учебной и познавательной активности. В связи с этим особое внимание уделяется созданию условий для развития творческого личностного потенциала учащихся и расширения возможностей повышения эффективности и качества образования. Базовыми результатами школьного образования должны стать умения учиться и познавать мир, сотрудничать, организовывать совместную деятельность, исследовать проблемные ситуации. Основным элементом работы учащихся становится освоение деятельности, особенно новых видов деятельности: учебно-исследовательской, поисково-конструкторской, творческой. Сущность этих видов деятельности — обеспечение организаций поисковой творческой деятельности учащихся по решению новых для них проблем.

Сегодня Государственный стандарт предусматривает исследовательскую деятельность уже с начальной ступени обучения. Функция наставника заключается в организаторской, стимулирующей и корректирующей роли. Главная цель учителя - увлечь детей предметом исследования, показать значимость исследовательской деятельности.

В работе с учащимися начальной школы мы используем различные формы организации исследовательской работы.

**Модель «Системный оператор»**, а с учащимися мы называем «Волшебный экран» - это универсальный инструмент, позволяющий исследовать объекты окружающего мира, как систему, которая имеет подсистему и надсистему, а также рассмотреть объект по линии прошлого, настоящего и будущего. Работа с моделью «Системный оператор» позволяет сформировать у учащихся такие исследовательские умения, как: задавать вопросы, закреплять теоретические понятия, структурировать материал, проводить исследование, делать умозаключения, обобщать информацию.

Систематизация объекта осуществляется с помощью таблицы. Минимальная модель – девять экранов.

Окно №1 – сам объект и его функция (система). Окно №2 – части объекта (подсистема). Окно №3 – окружение объекта (надсистема). Окно №4 – прошлое объекта по выполняемой функции (прошлое системы). Окно №5 – части объекта в прошлом. Окно №6 – место его функционирования в прошлом. Окно №7 – перспективы развития объекта (будущее системы). Окно №8 – части объекта в будущем. Окно №9 – место объекта в будущем.

С помощью «Волшебного экрана» ребята рассмотрели столовый прибор вилку и сани. Исследовательские работы «Эх, сани, санки, саночки!» и «История развития столового прибора вилка» были представлены на Республиканской учебно-исследовательской конференции «Я – исследователь, я открываю мир!».

Важнейшая задача учителя состоит в том, чтобы обучить детей способам овладения разными видами деятельности, не дать угаснуть интересу к ним, придавать учащимся уверенности в своих силах и правильно мотивировать на открытие новых горизонтов. В этом нам помогает **технология создания лэпбука**.

Лэпбук (lapbook) – в дословном переводе с английского языка означает «книга на коленях» (lap – колени, book- книга). Еще его называют

тематическая папка или книжка раскладушка. Это самодельная интерактивная папка с кармашками, дверками, окошками, вкладками и подвижными деталями, в которой находится информация в виде рисунков, небольших текстов, диаграмм и графиков в любой форме по какой-то теме. Лэпбук учит мыслить и действовать креативно в рамках заданной темы, расширяя не только кругозор, но и формируя навыки и умения, необходимые для преодоления трудностей и решения поставленной проблемы.

Исследовательская работа проходит в несколько этапов:

- выбор темы;
- обсуждение плана;
- создание макета;
- создание шаблона лэпбука.

Каждый лэпбук получается ярким, интересным и уникальным, так как нет правильного или неправильного метода его создания, ведь все зависит от того, как ученик воспринимает заданную тему, какими средствами он пользуется для достижения своей цели.

Необходимо отметить, что, работая над творческими заданиями лэпбука, учащиеся часто открывают для себя темы следующих своих исследований.

В наше время большинство учеников свободно пользуются современными информационными технологиями, что упрощает для них процесс поиска информации, ее обработки и презентации. Поэтому работа учеников в таком варианте деятельности, как **веб-квест**, глубоко меняет процесс учебы, делает его живым и интересным. Актуальность использования технологии веб-квеста заключается в том, что она полностью соответствует ФГОС, разработанных с учетом основных направлений модернизации образования.

Веб-квест дает ученикам возможность эффективно использовать информацию, найденную в интернете, а так же способствует формированию навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умению самостоятельно работать с литературой и интернет-ресурсами.

Наиболее яркий веб-квест, разработанный нами - [Веб – квест «Пасха – праздник праздников!»](#).

Веб - квест предполагает работу группы учащихся, где несколько членов группы выполняют одну из предложенных ролей. Каждый член команды отвечает не только за свою роль, но и должен согласовать свои действия с другими членами.

Историк занимается сбором материала об истории праздника и создаёт презентацию «История праздника Пасха Христова».

Мастер занимается сбором информации об изготовлении поделок из яиц и готовит мастер-класс «Пасхальное яйцо своими руками».

Затейник занимается сбором информации о пасхальных играх, конкурсах, забавах и создаёт сборник игр «Пасхальные забавы».

Писатель занимается сбором информации о самых интересных рецептах куличей, пасхи и создаёт книгу рецептов «Самые вкусные куличи и пасхи».

При использовании технологии веб-квеста создаётся интерактивная образовательная среда, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания и опыта, возможностью взаимной оценки и контроля.

Деятельностный подход в образовании требует, чтобы все этапы образования были направлены на приобретение учащимися опыта владения и использования полученных знаний, опыта самостоятельного ответственного выбора – опыта деятельности. Особую популярность среди педагогов приобретают **образовательные квесты**.

В образовательном процессе квест – специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой учащиеся на основе рекомендуемых информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения учебной проблемы по указанным ориентирам и подсказкам. Другими словами, образовательный квест – проблемное поисковое занятие, реализующее образовательные задачи посредством ролевой игры-путешествия.

Вот пример из нашей практики того, как выстраивается образовательный квест под центральную идею:

«Аленький цветочек» - образовательный квест, разработанный нами на основе литературного произведения С.Т. Аксакова «Аленький цветок». Ключевая идея квеста: пройти путь главных героев сказки, снять заклятие с чудища страшного. Вид квеста: линейный. Время прохождения: 20 минут. Место проведения квеста: классная комната.

Классная комната оформляется по сюжету сказки. На каждом этапе квеста, учащиеся ждут подсказки, которые нужно найти, выполнив задание или вспомнить содержание сказки.

Квест как образовательная игровая технология набирает популярность, пополняясь новыми технологическими приёмами, которые направлены на: развитие интереса к учёбе, развитие интеллектуальных способностей, анализировать различные события и делать обоснованные выводы.

В результате своей работы мы наблюдаем:

- позитивное отношение ребёнка к исследовательской деятельности;
- увлечённость предметом;
- свободный выбор содержания и способов творчества;
- развитие деятельности по инициативе самого школьника;
- способность мотивировать себя к усердной работе;
- способность формировать эффективное взаимодействие с другими людьми и управлять собственными эмоциями;
- получение творческого продукта.

#### Используемая литература:

1. Гатовская Д. А. Лэпбук как средство обучения в условиях ФГОС [Текст] / Д. А. Гатовская // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VI междунар. науч. конф. (г. Пермь, апрель 2015 г.). — Пермь: Меркурий, 2015. — С. 162-164.
2. Ермилин А. И., Ермилина Е. В. Цели и ценности учебно - исследовательской деятельности школьников // Народное образование. – 2018. - №5. – с. 118-125.
3. Магич Е.А., Скулачёв А.А. Образовательный квест и как его создать //Школьные технологии. – 2015. - №1. – с.135 – 141.
4. Маренич В.А. Веб-квест как средство активизации коллективной учебной деятельности обучающихся // Педагогическая мастерская. Всё для учителя!. – 2014. - №6. – с. 1 – 12.
5. Нестеренко (Селюцкая) А.А. Мастерская знаний: проблемно-ориентированное обучение на базе ОТСМ – ТРИЗ. Учебно-методическое пособие для педагогов / Алла Александровна Нестеренко (Селюцкая). – М.: BOOKINFILE, 2013. – 603 с.
6. Нестеренко А.А. По следам ТРИЗ – эксперимента: начальная школа / А.А. Нестеренко. – М.: 2014. – с. 93.
7. Петрова Э.А., Брыскина И.А. Веб-квест способ создания интерактивной образовательной среды // Педагогическая мастерская. Всё для учителя!. – 2015. - №10. – с. 12 – 13.
8. Сафонова Е.В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приёмы //Народное образование. – 2018. - №1-2. – с.83 – 87.
9. Шишкина Н. П. Технологии вовлечения учащихся в исследовательскую деятельность// Исследовательская работа школьников. - 2019 - №1. – с. 13-14.